

Heiti Telja og reikna! –Zählen und Rechnen!

Stærðfræðispil

Aldur: 5-8 ára

Fjöldi leikmanna: 1-4

Leiktími: ekki tekið fram

Innihald: Talnagaldur fígúra úr tré,

20 blönduð spjöld með dýrum –

1 fíll, 2 sebradýr, 3 nashyrningar, 4 kýr, 5 ljón, 6 kindur, 7 hundar, 8 bifrar, 9 apar, 10 refir, 11 kettir, 12 endur, 13 hérar, 14 fiskar, 15 fuglar, 16 mýs, 17 fiðrildi, 18 býflugur, 19 maríuhænur og 20 maurar.

20 spjöld með eplum (frá 1 epli upp í 20 epli)

Hugmynd og markmið:

Að kynnst tölur og fjölda upp að 20. Hugtökin samlagning og frádráttur eru kynnt í leik. Það verður hlegið!

Undirbúningur:

Sýnið börnunum hvað fylgir spilinu.

Hvað eru mörg dýr á spjöldunum? Hversu margar kýr? Hvað eru kettirnir margir? eru kýrnar fleiri en kettirnir? Á hvaða spjaldi eru flest epli? Hvar eru fæst epli? Ef spjaldið með þremur eplum er lagt við hliðina á spjaldinu með fimm eplum og allt talið saman, hversu mörg eru eplin? Finnur barnið spjald með réttum fjölda dýra þegar þú nefnir tölu? Talið saman um hvað táknið plús, mínus og jafnt og merkja (+, -, =).

En það leikhús!

Saga með tölur. Fyrir 2-4 börn og upplesara.

Setjið öll spjöldin, bæði með dýrum og eplum, á borðið (snúa upp í loft). Talnagaldur er á miðju borði. Lesið söguna hægt og leggið áherslu á feitletruðu orðin. Börnin hlusta með athygli. Um leið og fjöldi dýra er nefndur þá grípa börnin spjald af borðinu. Ef rétt spjald er tekið þá fær sá sem tók það að halda því. Annars er spjaldið lagt aftur á borðið.

Saga:

Tjaldið fer frá. Áhorfendur hrópa, **20 maurar** klappa og **býflugurnar 18** geta ekki setið lengur fyrir spenningi. **8 flottir dansarar**, hinir frægu ballett bifrur, dansa yfir sviðið í þröngum búningum. Þeir rúlla og lyfta, glitra og skröлта. Þeir setjast að lokum á gólfið og gefa stjóranum sviðið. Á sviðið stígur **fillinn** og heilsar háæruverðugum áhorfendum. Í einum bita gleypir hann **þrjú epli** svo hljómar tónlist. **Mýsnar 16** leika fallegan mars og nú skjóta **þrjú nashyrningar** upp kollinum. Á baki hvers þeirra eru tvær af **sex kindum**, þær leika á hristur og hringlur. En sú sjón!

En sýningunni er langt í frá lokið, nú fljúga **15 fuglar** um loftið og búa til ýmsar myndir yfir höfði gestanna. Terta með kertum, gauksklukka og að lokum risastór fuglahræða. Áhorfendur hlæja þar til tárin renna. Allt í einu verður allt hljótt. Hókus Pókus – Talnagaldur situr á fílum og klappar. Þið trúið því ekki en fuglarnir breytast í **15 epli**. Svo heldur hann á körfu með **17 eplum**, úr henni töfrar hann **17 fiðrildi**, hvert öðru fallegra. **Níu apar** stinga sér niður á sviðið, þeir klifra í leiktjöldum og stökkva á áhorfendur. Allir halda á **tveimur eplum**. Börnin fá **18 epli**. Gestir klappa og verða dolfallnir þegar veggirnir byrja að lýsa. **19 maríuhænur** með lítil ljós á bakinu mynda tölur á veggnum.

Núna er hlé og allir fara í veitingasöluna þar sem **13 kanínur** bjóða saft og sætindi. **Sebradýrin tvö** gefa öllum sem vilja **eitt epli**. Fljót í salinn, það er hringt í þriðja sinn. Nú er hápunktur sýningarinnar kynntur. **Fimm ljón** halda **tólf eplum** á lofti um leið og **tíu refir** dansa flamenco. Á bak við kvakar kór **tólf anda**. Áhorfendur reisa sig upp í sætunum og klappa í takt. Þetta gerist vart betra.

Svona er haldið áfram eins lengi og hugmyndaflugið leyfir.

Tjaldið fellur!

Leikslök:

Sá vinnur sem hefur flest spjöld fyrir framan sig í lok sögunnar.

Tilbrigði við reglurnar:

Þegar sagan er sögð þá er hægt að **fara rangt með** tölur. Segja fimm kindur í stað **SEX KINDUR** o.s.frv. . Þá kemur Talnagaldur til sögunnar. Barnið hrópar, Talnagaldur! og tekur fígúruna og segir rétta tölu.

Rím með tölum. Semjið langloku með endarími,
Hókus pókus, allar smugur
Hér fljúga 18 býflugur

Eniga, meninga, skip og lýs
Skjótast um 16 mýs

Og svo framvegis

Spjöldin með myndum af dýrum eru lögð upp í loft á borðið (einnig eplin ef þið notið

þau).

Langlokan er lesin hægt. Áhersla er lögð á tölur og heiti dýra. Börnin hlusta. Þau verða að finna rétt spjald. Það barn sem finnur rétt spjald heldur því. Ef rangt er valið þá er Talnagaldur settur á spjaldið. Spjaldið er nú kyrrsett þar til aftur er valið rangt og Talnagaldur er færður. Eða þegar rétt spjald er valið og Talnagaldur fer aftur á miðju borðsins. Sá vinnur sem hefur flest spjöld í lok spilsins.

Hversu mörg epli?

Spjöldin með myndum af eplum eru lögð á borðið. Nú leita börnin að ákveðið mörgum eplum. Börnin verða að hlusta vel og grípa rétt spjald. Það barn sem finnur rétt spjald heldur því. Sá vinnur sem hefur flest spjöld í lok spilsins.

Búið til setningar líkt og þessa: Meira en tvö en minna en fjögur epli. Hvað mörgum eplum leita ég að?

Rétt svar er – þrjú epli!

Ef börnin eru fær í reikningi er bæði hægt að nota spjöldin með eplum og dýrum.

Talnagaldur

Reikningsdæmi fyrir börn.

Spjöldin með eplunum eru notuð. Hafið Talnagaldur við höndina. Byrjið með einfaldri samlagningu.

Dæmi:

2 epli + 4 epli = Talnagaldur.

Nú verður barn að velja spjald með 6 eplum og leggja það í stað Talnagaldurs. Ef rétt er reiknað þá fær barnið spjald með mynd af dýrum. Spilið er búið þegar búið er að deila út öllum spjöldum með dýrum. Sá vinnur sem hefur flest spjöld í lok spilsins.

Einnig er hægt að reikna með óþekktu stærð.

Dæmi:

2 epli + Talnagaldur = sex epli.

Þegar börnin eru orðin fær í samlagningu er hægt að draga frá.

Þýðing: Eirný Valsdóttir